

# Colliding Circles

Die offiziellen Spielregeln von Graham Lipscomb.

## Ausstattung.

Das Spielbrett besteht aus 19 sternförmigen 'Zentren' welche von jeweils 6 kleineren Kreisen umgeben sind. Diese kleinen Kreise werden 'Felder' genannt, es gibt 54 davon auf dem Brett. Mit dem Ausdruck 'Kreis' werden die größeren Kreise beschrieben, die sich aus jeweils sechs Feldern um die 19 Zentren zusammensetzen. Auf den Feldern des mittleren Kreises sind Zahlen von 1 bis 6 aufgedruckt (siehe Abbildung 2 und 3). Alle Spielsteine sind Würfel. Es gibt 56 normale Augenzwürfel (28 rote und 28 schwarze) und 19 spezielle Marker (Abrechnungswürfel, mit den Zahlen 1, 3 und 5, jeweils in rot und schwarz).

## Ziel des Spieles / Überblick.

Colliding Circles ist ein Punktesammel-Spiel für zwei Personen - der mit der höchsten Gesamtzahl gewinnt. Das Spiel beginnt mit einem leeren Brett und endet, wenn es ganz oder annähernd besetzt ist. Während des ganzen Spiels über setzen die Spieler ihre Augenzwürfel auf die Felder um gewisse Zahlenkombinationen auf den Kreisen zu bilden. Ein einmal gesetzter Würfel kann auf andere Felder bewegt, aber nicht wieder vom Brett genommen werden, so daß sich das Brett nach und nach mit Würfeln füllt. Sobald auf allen 6 Feldern eines Kreises Würfel stehen ist er vollständig. Ein solcher Kreis ist dann automatisch von einem der beiden Spieler gewonnen. In das Zentrum wird ein Marker gesetzt um anzuzeigen, wer den Kreis besitzt (der Gegner darf dann keinen dieser sechs Würfel mehr bewegen) und wieviel er für den Besitzer zählt.

Bild 1 zeigt das Brett am Ende einer Beispielpartie. Jedes Feld ist mit einem Augenzwürfel besetzt, dadurch sind alle 19 Kreise vollständig und alle 19 Zentren mit einem Abrechnungswürfel besetzt. Zum Beispiel zählt der Kreis in der Brettmitte einen Punkt für Schwarz, während die beiden Kreise, die links angrenzen 3 und 5 Punkte für Rot zählen. Zusammengezählt ergeben die Abrechnungswürfel einen Endstand von 22 zu 21 Punkten mit Schwarz als Sieger.

## Zahlenkombinationen.

Jeder Kreis gehört dem Spieler, der die Mehrheit der Würfelaugen hat auf den Würfeln, die diesen Kreis bilden. Wenn wir nochmal auf den mittleren Kreis schauen sehen wir, daß Schwarz eine 6 eine 5 und zwei 4er (zusammen = 19) hat, wogegen Rot nur zwei 5en (= 10) setzte, also hat Schwarz den Kreis gewonnen. Genauso hat Schwarz den Kreis direkt darüber mit  $6 + 4 + 3 + 2 + 1 (= 16)$  gegen Rot mit nur 5 gewonnen. Schwarz hat damit fünf Punkte gewonnen, weil die Würfel eine Kombination von 1 bis 6 in aufsteigender Reihenfolge um den Kreis herum ergeben. Diese Art von Kombination wird Wolf genannt und zählt 5 Punkte. Es sind noch vier andere Wölfe auf dem Brett zu sehen, alle ebenso mit 5 Punkten markiert. Dabei können die Kombinationen sowohl in, als auch gegen die Uhrzeigerrichtung laufen und, wie bei allen anderen Kombinationen auch, aus allen möglichen Mischung von roten und schwarzen Würfeln bestehen.

Die nächstniedrigere Kombination wird Fuchs genannt und zählt drei Punkte. Sie besteht aus nur zwei verschiedenen Punktwerten, welche sich um den Kreis herum abwechseln. In unserer Beispiel-Endstellung (Bild 1) sind zwei Füchse zu sehen, die beide Rot gehören - rechts oben (bestehend aus

4en und 5en), sowie links unter dem Mittelkreis (aus 5en und 6en).

Jeder vollständige Kreis der weder Wolf noch Fuchs ist wird Gans genannt und zählt einen Punkt. Davon gibt es viele in Bild 1.

## Die Angrenzungs-Regel.

Vielleicht haben sie schon beim Anschauen der Beispiel-Endstellung eine goldene Regel des Spieles herausgefunden: Jeder Würfel der auf einem angrenzenden Feld steht muß einen angrenzenden Wert tragen, das heißt die 2 kann nur neben einer 1 und / oder einer 3 stehen, 4 nur neben 3 und / oder 5...usw. Bei Colliding Circles werden 6 und 1 als benachbarte Zahlen angesehen, deshalb kann 6 neben 5 und 1 liegen. Ein Auswirkung der Angrenzungs-Regel ist eine starke Eingrenzung der möglichen Kombinationen (es gibt beispielsweise nur sechs verschiedenen Füchse). Es ist auch oft nicht nötig die Feldwerte aufzuaddieren - meistens können die Spieler durch die Wertmuster sehen wer den Kreis gewinnt.

Der Haupteffekt der Regel aber ist, daß es keine unentschiedene Kreise geben kann, weil die Summen der 6 Kreisfelder immer ungerade ist (drei gerade Zahlen + drei ungerade Zahl = ungerade Summe). Somit kann kein Spieler den gleichen Wert haben. Ein ähnlicher Effekt mit ungerader Summe ist bei den Markern zu finden: da auf allen nur ungerade Zahlen zu finden sind (1, 3 oder 5) kann bei allen 19 auf dem Brett, wie in Bild 1, die Gesamtsumme nur ungerade sein, was bedeutet, daß nur einer der Spieler die Mehrheit haben kann.

## Brettbenennung.

Bevor wir damit beginnen eine Beispielpartie durchspielen noch ein Blick auf die Felderbenennung. Sehen sie sich Bild 2 an.

Die Buchstaben (A-F) und die Zahlen (1-11) entlang der Brettanten benennen die Spalten und Reihen. Jedes Feld hat einen eigenen Namen nach ihrem Sitz in Reihe und Spalte (z. B. B4, F7, C11 ...usw.) Jedes der 19 Zentren sitzt genau auf einer Reihe, streift aber zwei Spalten, deswegen wird der Name von den beiden Spaltenbuchstaben plus der Reihenzahl abgeleitet (das Zentrum in der Brettmitte heißt beispielsweise CD6). Jeder Kreis wird durch sein Zentrum benannt. Die beiden roten Füchse sitzen somit auf den Kreisen BC5 und EF8.

## Spielbeginn.

Die Spieler wählen Rot bzw. Schwarz aus und legen alle 28 Würfel ihrer Farbe zu sich neben das Spielbrett. Das ist ihr Lager. Die Zahlen auf den Würfeln sind egal, aber beide Spieler sollten immer in der Lage sein zu sehen, wieviele Würfel sich noch in beiden Lagern befinden. Jeder Spieler wirft nun fünf Würfel aus seinem Lager und legt diese vor sich hin. Die Zahlen auf diesen Würfeln sind wichtig und müssen für beide Spieler sichtbar sein. Sie sind die Hand des Spielers, von der er die Würfel auf das Brett setzt. Im Beispiel-Spiel hat Rot 5, 5, 4, 2, 1 als Eröffnungshand geworfen, Schwarz 6, 4, 4, 3, 1 (siehe Bild 2).

Rot beginnt immer und fängt mit einem Spezialzug an: Er muß einen seiner roten Würfel in den Mittelkreis (CD6) setzen und zwar so, daß die Augenzahl, mit der Feldnummer übereinstimmt. Im Beispiel entscheidet er sich für eine 5 und legt sie auf das entsprechende Feld (C6). Dieser Öffnungszug wird 'anziehen' genannt, und ist als einziger Zug Pflicht. Rot beschließt seinen Zug indem er

einen Ersatzwürfel aus seinem Lager würfelt - er wirft eine 1, seine Hand besteht jetzt aus 5, 4, 2, 1, 1 (Bild 3).

Nun ist Schwarz an der Reihe und von nun an kann jeder Spieler bis zu drei Aktionen in einer Runde machen. Die drei Möglichkeiten sind unten aufgezählt. Ein Spieler kann alle drei ausführen oder welche weglassen (und auch ganz aussetzen). Die Aktionen allerdings müssen in der vorgegebenen Reihenfolge gemacht werden. (Man darf also nicht zuerst Platzieren und hinterher Manövrieren.)

1. **MANÖVRIEREN**† (Verschieben, M=Manoeuvre) Einen schon auf dem Brett befindlichen Würfel auf einen anderes, freies Feld bewegen.
2. **PLATZIEREN**† (Setzen, P=Placement) Eine Würfel aus der Hand auf ein freies Feld setzen.
3. **PLATZIEREN / NEUWURF** (R=Rethrow) entweder nochmals Setzen oder einen der Handwürfel neu würfeln um die Hand zu verbessern.

(† Die Übersetzung der Begriffe ist zwar etwas holperig, wegen der Notierung sollten die Anfangsbuchstaben der Aktionen aber dem Englischen entsprechen.)

Der erste Zug von Rot war also Platzieren. Im Beispielheft sehen wir das der Zug von Rot in der entsprechenden Kolumne als 'P1' (Platzieren 1) verzeichnet ist. Da er in seinem ersten Zug nur eine Aktion durchführen darf, sind keine weiteren Aktionen (M = Manövrieren, P2/R = Platzieren 2/Reroll (Neuwurf)) verzeichnet. Der Zug wird als 5\*C6 notiert, was heißt, daß eine 5 auf das Feld C6 gesetzt wurde ("\*" steht für 'Platzieren').

### Manövrieren (Verschieben) (Manoeuvres).

Zu Beginn ihres Zuges können Sie einen Würfel egal welcher Farbe auf eine anderes, freies Feld bewegen. Dies ist besonders hilfreich, wenn Sie gerade keinen passenden Würfel auf der Hand haben. Wenn man einen Würfel bewegt, wird sein Augenwert um die Anzahl der Felder, die er zieht, verändert. Wenn Sie ihren eigenen Würfel bewegen, müssen Sie den Wert vermindern, bei gegnerischen Würfeln müssen Sie ihn erhöhen. Dies mag verwirrend klingen, denken Sie aber daran, daß die Wertveränderung immer ihren Gegner begünstigt. In unserem Beispiel-Spiel ist Schwarz am Zug (Bild 3). Das Erste, was er tun kann ist den roten Würfel, der auf C6 liegt zu bewegen. Da dieser Würfel ein gegnerischer ist, muss er die Augenzahl erhöhen. Man darf Würfel nicht weiter als auf 6 erhöhen und nicht auf weniger als 1 vermindern. Deswegen kann Schwarz diesen Würfel nur um 1 erhöhen und ihn deswegen nur um ein Feld bewegen. Wir sehen, daß es drei freie Felder gibt, die an C6 angrenzen (B6, C5 und C7). Die rote 5 kann also nur auf eines dieser Felder bewegt werden. Sie wird dabei zu einer 6 gemacht. Falls er C5 wählt, wird dieser Zug in seiner Manövrier-Zeile als C6-C5 vermerkt (der Strich "-" steht für das Manövrieren). Sie merken, daß die 6 auf C5 stehen würde, obwohl dort eine 4 aufgedruckt ist. Diese Zahlen sind nur beim aller ersten Zug, dem 'anziehen' wichtig, ansonsten können sie ignoriert werden.

### Anziehen und Hinzusetzen.

Anziehen bedeutet im Grunde einen Würfel so zu setzen, daß er nicht an einen anderen angrenzt. Rot muss das am Anfang tun, weil ja noch kein Würfel auf dem Brett liegt. Allerdings müssen die Spieler vom nächsten Zug an (der erste von Schwarz) ihre Würfel neben die schon vorhandene legen und somit eine »Wachstum« des Würfelgebietes

schaffen. Als einzige Ausnahme von der Regel kann jeder der beiden Spieler jederzeit (mit dem richtigen Würfel) auf den nummerierten Feldern neu anziehen, und damit ein neues »Wachstumsgebiet« starten. Sie können mit einer Platzierung nicht gleichzeitig anziehen UND hinzusetzen. Wenn z. B. eine 6 auf C5 liegt dürfen sie keine 3 auf D5 daneben legen (obwohl die 3 dort aufgedruckt ist), weil Sie dann Hinzusetzen und deswegen der Angrenzungs-Regel folgen müssen.

Schwarz entscheidet sich kein Manövrieren in seinem ersten Zug zu machen. Er setzt seine 6 auf C5 und eine 4 auf C7, und setzt sich damit zur Roten 5 hinzu (weil er hinzusetzt haben die aufgedruckten Zahlen keine Bedeutung). Ein Spieler kann mit dem einem Platzieren anziehen und mit der anderen Hinzusetzen. Schwarz hätte also mit seiner 1 auf D7 anziehen können und dann dort (oder zum roten Würfel) mit einem seiner anderen Würfel hinzusetzen können. Er hätte sogar zweimal anziehen können in einem Zug. Mit seiner 1 auf D7 und seiner 3 auf D5 hätte er dann insgesamt drei 'Wachstumsgebiete' geschaffen. Weil jedes neue 'Wachstumsgebiete' auf einem nummerierten Feld beginnt, ist sichergestellt, daß getrennt Gebiete richtig zusammenwachsen.

Schwarz würfelt eine 6 und eine 2 um seine Hand zu vervollständigen. Sie bemerken, daß die 'Hand'-Zeile auf dem Schaubild die Würfel immer in absteigender Reihenfolge darstellt, und daß die neuen Würfel unterstrichen sind (in diesem Fall 6 und 2). Der Wurf dieser beiden Würfel verringert den schwarzen Vorrat auf 21, angezeigt in der 'Lager' (Pool)-Zeile.

Rot antwortet in seinem zweiten Zug mit einer 5 auf D7 und einer 1 auf D5 (Bild 5). Schwarz hatte begonnen auf dem mittleren Kreis einen Wolf zu bauen und hätte noch eine 1, 2 und 3 auf D5, D6, und D7 gebraucht. Aber Rot hat das mit einer 5 auf D7 verhindert. Obwohl Schwarz die 5 zu einer 6 auf D8 machen kann (außerhalb des Mittelkreises) kann er die 3, die er für den Wolf braucht nicht auf D7 setzen, weil sie nicht neben der 6 liegen darf. Die rote 1 auf D5 ist weniger strategisch; er wollte nur vermeiden zweimal die 1 zu haben. Niedrige Würfel und doppelte Werte schwächen die Spielerhand.

Schwarz droht in seinem zweiten Zug mit einem weiteren Wolf auf Kreis BC7 mit einer 3 auf C8 und einer 2 auf B8. Rot könnte diesen Wolf gewinnen, indem er einen 6 auf B6 setzt - auch wenn Schwarz eine 1 auf B7 spielte, hätte er trotzdem mit 10 Punkten weniger als Rot mit 11. Da Schwarz aber weiss, daß er als einziger eine 6 hat, droht er damit diese in der nächsten Runde zu spielen. Rot durchkreuzt diesen Plan mit einer 4 auf B6 und einer 5 auf B5 (Bild 5). Wenn Rot die 5 jetzt nicht gespielt hätte, wäre es Schwarz möglich gewesen die 4 aus dem Kreis zu manövrieren (nach B5 oder weiter) und dann den Wolf wie geplant zu vervollständigen mit seiner 6 auf B6 und seiner 1 auf B7.

Schwarz verpasst Rots Gegendrohung in dessen drittem Zug und setzt keine 3 auf B7, was ihm eine komplette Gans auf BC7 eingebracht hätte. Rot vermindert seine eigene 4 von B6 zu einer 2 auf A7 und vervollständigt einen Wolf auf BC7 mit einer 6 und einer 1, so wie es Schwarz vorhatte. Er beansprucht BC7 indem er einen Marker mit der roten 5 in die Mitte legt (Bild 6). Die roten Punkte werden immer zuerst angegeben, deswegen heißt es nun 5/0 (wenn Schwarz die Punkte gemacht hätte 0/5).

## **Drüberlaufen.**

Dieses erste Manövrieren des Spieles hebt einen wichtigen Punkt der Angrenzungs-Regel hervor: wenn ein Würfel über mehr als eine Feld versetzt wird, wird sein Wert um eins pro Feld geändert. Als Rot seine 4 in eine 2 gedreht hat, wurde sie über Feld B7 gezogen und wurde dort erst zur 3. In anderen Worten, der Würfel wurde zur 3 auf B7 und dann zur 2 auf A7. Jedes Feld über das gezogen wird muss frei sein und der Würfelwert auf diesem Feld muß der Angrenzungs-Regel entsprechen. In diesem Fall war eine 2 auf B8 und deshalb war eine 3 auf B7 erlaubt. Ein Würfel darf nicht innerhalb eines Manövrierens daßelbe Feld zweimal überqueren oder besetzen. Rot hätte also seine 4 auf B6 NICHT in einem Rutsch zu einer 1 auf B7 vermindern können.

Wenn Manöver aufgeschrieben werden, ist es nicht immer ausreichend nur die beiden beteiligten Felder aufzuschreiben. Angenommen Schwarz hätte eine 6 auf D4 und sein nächstes Manövrieren wäre als D4-E3 aufgeschrieben worden. Dies würde bedeuten, der Würfel hätte E4 passiert um auf E3 eine 4 zu werden, es könnte allerdings auch bedeuten, daß er über D3, D2 und E2 zu einer 2 auf E4 geworden ist. Im letzteren Falle müsste das Manöver 'qualifiziert' werden und würde als D4-E3(2) aufgeschrieben um zu zeigen, daß der Würfel zur 2 auf E3 wurde. Man muss nicht D4-E3(4) schreiben, weil man in einer solchen Situation immer den kürzeste Weg annimmt (wenn Sie wollen können Sie natürlich alle Manöver qualifizieren). Bei einem angenommenen Manöver D4-E2 gäbe es auch zwei Wege (über D3, D2 und E4, E3) aber der Würfel wäre auf jeden Fall zur 3 geworden, deswegen ist also keine weitere Bestimmung mehr nötig. Solange es einen erlaubten Weg gibt, müssen wir nicht wissen welcher gewählt wurde.

## **Festsetzen.**

Die Marker haben genau gesagt zwei Zwecke. Der Marker von Rot auf BC7 zeigt nicht nur fünf Punkte für Rot an, sondern beschützt den Kreis auch für ihn. Schwarz darf nun keinen der Würfel dieses Kreise wegmanövrieren. Rot darf sie manövrieren, würde damit aber natürlich seine Kombination zerstören, sein Marker würde abgezogen und seine fünf Punkte wären verloren. Natürlich würde Rot das nur tun, um letztlich mehr Punkte zu haben. Den Würfel würde er wahrscheinlich sogleich aus seiner Hand wieder einsetzen um den Kreis zurückzugewinnen. Das passiert dann auch im sechsten Zug von Rot, wo er seine Gans auf BC5 aufbricht (und damit einen Punkt verliert) indem er seine 4 auf B4 hinaus manövriert (zu einer 2 auf A3). Dann schließt er den Kreis mit einer 6 auf dem gleichen Feld wieder als Fuchs (und gewinnt damit drei Punkte). Ergibt einen Gewinn von zwei Punkten. (Bilder 7 und 8 zeigen Rots Position vor und nach dem Manöver).

Die 2, die Rot nun auf Feld A3 stehen hat (Bild 8) steht für ihn recht geschickt, da er nun nur noch eine 1 auf B3 braucht, um noch einen Wolf zu vervollständigen (Kreis AB4). Obwohl er keine 1 auf der Hand hat, kann er ein Manöver machen um seine 2 von A3 zu einer 1 auf B3 zu vermindern und dann den Kreis mit einer 2 auf A3 zu schließen.

Schwarz beschließt, daß er Rot nicht mehr aufhalten kann AB4 zu komplettieren und spielt stattdessen selbst einen listigen Angriff mit einer 1 auf D9 (Bild 9). Nun braucht er nur noch eine 2 auf C9 für einen Wolf auf CD8. Um dies zu verhindern muss Rot die schwarze 1 von D9 wegmanövrieren (und sie ev. mit einer 5 ersetzen und dann

eine 4 auf C9). Aber natürlich darf er nur EIN Manöver machen und kann deswegen nicht AB4 zumachen UND CD8 verteidigen.

Er entscheidet AB4 zuzumachen. Danach verstärkt Schwarz seine Position auf der oberen Brethälfte (Bild 10). Schwarz hat nun nicht nur einen Wolf auf CD8 sicher, sondern auch noch einen Fuchs auf BC9 in Aussicht. Rot muss nun eine 6 'vergeuden' um diesen Fuchs in seinen achten Zug zu blockieren (Bild 11). Er befördert die schwarze 3 von C10 zu einer 5 auf D11 und stellt seine eigene 6 auf C11. Rots Entscheidung AB4 zu komplettieren war vielleicht ein Fehler.

## **Löcher.**

In seinem achten Zug hat Schwarz ein Loch auf Feld D6 erzeugt (siehe Bild 11). Das heißt, daß auf diesem Feld kein Würfel mehr regelgerecht abgelegt werden kann. Die drei angrenzenden Felder zu D6 sind mit einer 1, einer 3 und einer 5 belegt. Nach der Angrenzungs-Regel gibt es keine Zahl die neben diesen drei Zahlen gleichzeitig stehen darf. 'Löcher' kann man sich als Felder vorstellen, die von drei verschiedenen ungeraden Zahlen umgeben sind (wie hier) oder eben von drei verschiedenen geraden (siehe D3 im Bild 14). Sie sind wirksame Sabotagemittel. Sie verhindern, daß alle Kreise, die an diesem Loch beteiligt sind, vervollständigt werden können. Natürlich wird das Loch aufgehoben, wenn eine der drei Zahlen wegmanövriert wird. Dann ist es wieder möglich die Kreise zu schließen. In unserem Probespiel (Bild 11) ist nur die 1 auf D5 frei und kann wegbewegt werden (allerdings nicht von Rot weil er die 1 nicht vermindern kann). Schwarz befördert sie zur 3 auf E4 in seinem neunten Zug und komplettiert dann zwei zuvor blockierte Kreise - CD6 und DE7 (siehe Bild 12). Da Löcher verhindern können, daß manche der Kreise während eines Spieles geschlossen werden folgt daraus, daß die Gesamtpunktzahl beider Spieler nicht unbedingt ungerade sein muß (wie in Bild 1). Deswegen sind unentschiedene Spiele bei Colliding Circles letztlich doch möglich.

## **Neuwürfeln (Rethrows).**

Rot entscheidet sich eine seiner 1en in seinem neunten (und zehnten) Zug neu zu würfeln anstatt eine zweite Platzierung vorzunehmen. Diese Aktion wird als +1 in seine P2/R-Zeile eingetragen ("+" bedeutet Neuwurf). Obwohl es Rots Chancen auf bessere Zahlen nicht steigert (nach einer Platzierung hätte er sowieso einen neuen Würfel auf die Hand bekommen) ermöglicht ihm der Neuwurf eine Änderung der Hand ohne eine Platzierung, welche seiner Meinung nach nur seinem Gegner geholfen hätte.

## **Unvermeidbares.**

Es sieht so aus als ob Rot viel besser dasteht als Schwarz, immerhin führt er mit etwa zehn Punkten, aber es gibt einige Plätze an denen Schwarz auf alle Fälle punkten wird. Diese Plätze heißen 'Unvermeidbar', das sind zum Beispiel die Kreise AB8 und CD8 die beide fünf Punkte für Schwarz bringen werden, egal was Rot tut. Er kann diese anstehenden Kombinationen nicht einmal mit einem Loch blockieren.

Nach seinem zehnten Zug ist Schwarz (Bild 13) in der unteren rechten Ecke ziemlich beherrschend und wohl der Favorit auf den Sieg. Er könnte noch einen unvermeidbarer Wolf entweder auf DE3 oder EF4 machen, in beiden Fällen indem er eine 6 zu einer 5 vermindert und sein 6 platziert. Rot blockiert diese beiden Möglichkeiten in seinem elften Zug: er macht Feld D3 zum Loch - blockiert damit DE3 -

indem er seine 5 auf C2 zu einer 2 auf D2 vermindert und dann seine 3 auf F3 platziert (Bild 14). Die einzige Möglichkeit für Schwarz einen Wolf auf EF4 hinzubekommen ist diese rote 3 zu einer 5 auf F5 zu befördern und dann mit einer 6 und einer 1 aufzufüllen; allerdings bekommt Rot dann den Kreis!

Schwarz entfernt das Loch auf D3 in seinem elften Zug indem er seine 6 auf C3 zur 5 auf C2 macht und mit einer 6 auf C1 einen unvermeidbaren Wolf auf CD2 erstellt (Bild 15). Anders als bei den anderen 'unvermeidbaren' Kombinationen von Schwarz KÖNNTE Rot diese verhindern, WENN er die richtigen Zahlen hätte, aber natürlich weiß Schwarz, daß Rot diese nicht hat. Rot könnte die schwarze 5 auf C2 zu einer 6 auf B2 befördern, bräuchte aber dann eine 1 auf CD2 um ein Loch zu machen oder, noch besser, eine 5 auf C2 und eine 4 auf C3 um den Wolf für sich selbst zu kriegen.

So wie es steht, hat Rot das Spiel im Grunde verloren (obwohl führend mit 13 zu 3!!): Wenn Schwarz den Wolf auf CD2 vervollständigt, macht er auch die Gans auf CD4 für sich zu (sechs Punkte). Damit erhöht sich sein Punktstand auf neun. Er hat dann immer noch zwei unvermeidliche Wölfe auf AB8 und CD8 plus zwei Gänse auf BC9 und CD10 (weiter zwölf Punkte) macht insgesamt 21 Punkte. Beachten Sie, daß Unvermeidbare NICHT als vollständige Kreise zählen: Wenn Schwarz nicht genug Würfel hat, um auf diese Felder zu setzen (drei Würfel werden gebraucht - auf A8, C9 und C10) könnte er nicht alle weiteren zwölf Punkte wahrnehmen. Er muss auch darauf achten, daß Rot das Spiel nicht vorzeitig durch 'leere Hand' beendet.

### Das Spiel beenden.

Colliding Circles kann auf drei verschiedenen Arten zuende gehen:

1. Auf dem Brett kann nichts mehr verändert werden, weil alle Felder entweder mit einem Würfel besetzt oder ein Loch sind.
2. Ein Spieler hat eine 'leere Hand', weil er seinen letzten Würfel auf das Brett setzt. Der Gegenspieler darf danach keinen Zug mehr machen.
3. Ein Spieler gibt auf und spricht dem Gegner den Sieg zu.

Die letzte Möglichkeit ist die häufigste unter erfahrenen Spielern, obwohl das Brett oft schon voll ist bevor eine Aufgabe ausgesprochen wird. Dies passiert deswegen, weil einem Spieler die Würfel ausgehen könnten. Das Ausgehen ist auch die Tatsache weswegen die Spieler mit zwei Würfeln mehr beginnen als Felder auf dem Brett sind: Wenn beide nur jeweils 27 Würfel hätten könnte das Brett niemals vollständig gefüllt werden, weil ein Spiel ein leere Hand hätte bevor der 54. Würfel gesetzt wäre. Sie sehen nun, daß es besser ist immer Platzierungen zu machen (wenn es möglich ist) anstatt neu zu würfeln, besonders wenn sie hinten liegen. Sonst helfen sie ihrem Gegner durch eine leere Hand das Spiel zu beenden, während er führt.

Zurück zur jetzigen Stellung (Bild 15). Rot führt zwar, ist aber weit entfernt von einer leeren Hand. Er hat immer noch fünf Würfel auf der Hand und weitere vier im Lager. Schwarz hat noch genug Würfel für sein Unvermeidbares und kann zwei seiner Wölfe sogar auffüllen ohne neu zu würfeln. (indem er spielt: A9-A8, 4\*A9, 2\*C9). Wie kann Rot noch punkten?

Falls Rot alle Zahlen würfeln würde, die er bräuchte und seine Würfel einsetzen könnte, wie er wollte, ohne das Schwarz dazwischenfunkt, könnte er eine Maximum von 22

Punkten aus dieser Stellung erzielen (Bild 15). Dies würde beinhalten, daß Rot nochmal neun Punkte bekommt indem er alle Kreise übernimmt, die ihm noch zugänglich sind. Mit einer Gans auf AB6, BC3, DE3, DE9, EF4 & EF6 (jedesmal ein Punkt) und ein Fuchs auf EF8 (drei Punkte). Um alle neun Kreise zu schließen bräuchte er alle seine verbleibenden neun Würfel. Dann würde Schwarz mit 21 dastehen, wenn er alle seine Unvermeidbaren zumachen würde (AB8, BC9, CD2, CD4, CD8 & CD10). Also braucht Schwarz nur noch einen Punkt auf den Kreisen welche Rot beansprucht zu machen. Er wird damit gewinnen und natürlich einen von Rots möglichen Punkten wegnehmen.

Schwarz kann dieses einfach auf Kreis DE3 tun. In der nächsten Runde spielt er 3 auf E2 und beendet das Spiel dann mit seiner 4 auf C3. Rot geht in seine elften Zug dazwischen indem er DE3 für sich selbst mit einem Manöver beansprucht. Dann spielt er eine 4 auf F4 um Schwarz daran zu hindern EF4 und EF6 mit einem Loch zu blockieren (mit einer 2 auf F4). Trotzdem kann Schwarz immernoch eine Gans auf EF6 machen indem er seine 6 auf F6 zu einer 5 auf F5 vermindert und dann eine 4 auf F6 spielt. Achten sie darauf, daß er damit auch eine Gans für Rot auf EF4 schließt. Er setzt dort einfach einen roten Markierungswürfel, als ob Rot den Kreis selbst geschlossen hätte. Solche 'zufälligen' Komplettierungen passieren oft gegen Ende des Spieles. EF6 zu verlieren ist der endgültige Stoß für Rot. Schwarz platziert seine zweite 4 auf C3 und Rot gibt sich geschlagen (Bild 16).

Wenn wir nun zu Bild 1 zurückschauen sehen wir die freien Felder mit Würfeln gefüllt. Bild 1 zeigt letztlich die bestmögliche Stellung, die Rot noch erreichen konnte (wiederum ohne, daß Schwarz dazwischengefunkt hat): Die Unvermeidbaren von Schwarz sind alle komplett (AB8, BC9, CD8 & CD10) und Rot punktet überall sonst mit der möglichen Höchstzahl. Trotzdem verliert er immer noch um einen Punkt.

Dieses Beispiel-Spiel von Colliding Circles wurde bis ganz zum Ende gespielt. Normalerweise hätte Rot wohl nach dem elften Zug von Schwarz aufgegeben, in dem Wissen nicht mehr gewinnen zu können.

### Der Glücksanteil.

Bei einem Würfelspiel ist offensichtlich immer der Zufall mit dabei; manchmal hat ein Spieler einfach die bessere Hand. Aber die große Kunst bei Colliding Circles ist die Vorrasschau. Weil neue Würfel immer am Ende eines Zuges geworfen werden und die Hand der Spieler immer offen liegt, ist es immer möglich zu sehen was der Gegener in der nächsten Runde tun kann. So kann man versuchen seine Chancen zu verringern.

© World copyright Graham Lipscomb 1995

Erfunden von Graham Lipscomb 1988 - 1991. Gestaltet und produziert von Graham Lipscomb 1992 - 1995. Mit einem großen Dank an Patrick Donovan für seine unschätzbare.

*Regelübersetzung von Christof Tisch.*



[www.grahams-games.co.uk](http://www.grahams-games.co.uk)  
email: [info@grahams-games.co.uk](mailto:info@grahams-games.co.uk)